

BAB II

KERANGKA TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Landasan Teori

1. Peningkatan Keaktifan Siswa

a. Definisi Peningkatan

Peningkatan merupakan usaha menjadikan suatu keadaan menjadi lebih baik yang diusahakan atau diciptakan kriteriannya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:1198), dirumuskan bahwa meningkatkan artinya “1 menaikkan (derajat, 1 taraf, dsb); mempertinggi; memperhebat (produksi dsb); 2 (diri); mengangkat diri, memegahkan diri; mereka akan mampu-penghidupannya”.

b. Definisi Keaktifan

Keaktifan adalah suatu respon yang diberikan siswa kepada suatu proses belajar mengajar dimana sejauh apa dia menerima dan mencerna materi yang diberikan. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tentu saja akan lebih menarik jika cara pengajarannya dapat bervariasi atau tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Menurut Annurahman (2009:119) “Keaktifan anak dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan oleh setiap guru di dalam proses pembelajaran”.

Dalam metode *active learning* (belajar aktif) setiap materi pelajaran yang baru harus berkaitan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. “Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar”, (Mulyasa, 2004:241).

Hosnan (2014:208) berpendapat bahwa keaktifan belajar adalah

Suatu pendekatan dalam kegiatan belajar dengan menggunakan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik secara optimal, dengan tujuan agar mereka dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik kepribadian yang dimiliki oleh siswa.

Disamping itu keaktifan belajar dimaksudkan untuk menjaga konsentrasi atau perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan adalah kegiatan yang menjadikan sesuatu yang dianggap penting atau menjadi roh utama dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan secara optimal.

c. Karakteristik Keaktifan

Menurut Daryanto (2017:73), “pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik”, meliputi:

- 1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan ketrampilan pemikiran analisis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- 2) Peserta didik tidak hanya mendengarkan secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi.
- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi.
- 4) Peserta didik lebih banyak dituntut untuk berfikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi.
- 5) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

d. Faktor yang dapat Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi salah satu kesuksesan guru dalam penyampaian materi, para siswa dilatih untuk berpikir kritis. Disamping itu guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis guna merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Moh. Uzer Usman (2009:26-27) cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu alokasikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar, tingkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Selain memperbaiki keterlibatan siswa juga dijelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bias dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dapat ditingkatkan melalui bermacam cara seperti menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

e. Indikator Keaktifan

Indikator merupakan karakteristik atau ciri-ciri yang memberikan keterangan pada suatu bidang tertentu. Dalam proses pembelajaran, guru harus mengetahui aspek-aspek yang menjadi penilaian keaktifan belajar siswa. Dalam Erna (2009) (dalam <http://ardhana12.wordpress.com/2009/01/20/indikator-keaktifan->

siswa-yang-dapat-dijadikan-penilaian-dalam-ptk-2/“indikator sebagai ciri dari keaktifan dapat dilihat dari” :

- 1) Perhatian siswa terhadap guru.
- 2) Kerjasamanya dalam kelompok.
- 3) Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok ahli.
- 4) Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok asal.
- 5) Memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok.
- 6) Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat.
- 7) Memberi gagasan yang cemerlang.
- 8) Membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang.
- 9) Keputusan berdasarkan pertimbangan anggota lain.
- 10) Memanfaatkan potensi anggota kelompok.
- 11) Saling membantu dan menyelesaikan masalah.

Adapun “indikator dari keaktifan” menurut Rohani (2004:63) jika dilihat dari segi peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dari permasalahannya
- 2) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk partisipasi dalam kegiatan persiapan, proses, dan kelanjutan belajar.
- 3) Penampilan berbagai usaha atau kreativitas belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar hingga mencapai keberhasilan.
- 4) Kebebasan atau keleluasaan melakukan hal tersebut diatas tanpa tekanan guru atau pihak lainnya (kemudian belajar).

Sedangkan indikator keaktifan siswa menurut Sadirman (2001:99) menyatakan bahwa “indikator keaktifan belajar siswa berdasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran” yaitu :

- 1) Keaktifan visual, misalnya kegiatan siswa saat membaca materi, memperhatikan guru saat menjelaskan, mengamati eksperimen, mengamati tindakan siswa lain.
- 2) Keaktifan lisan, misal kegiatan siswa saat mengemukakan fakta atau prinsip, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, dan melakukan interupsi.
- 3) Keaktifan mendengar, misal mendengarkan penyajian materi, mendengarkan diskusi kelompok, dan mendengarkan presentasi.
- 4) Keaktifan menulis, misal saat siswa menulis kesimpulan, mulis tugas laporan, karangan, dan resume materi.
- 5) Keaktifan menggambar, misal saat siswa menggambar konsep materi sesuai pemahaman, membuat grafik, diagram, dan peta.
- 6) Keaktifan motorik, seperti melakukan percobaan, membuat model, melaksanakan pameran.
- 7) Keaktifan mental, misal saat siswa merenung, memecahkan masalah, menganalisis faktor, dan membuat keputusan.
- 8) Keaktifan emosional, siswa berani berpendapat, dan percaya diri mengemukakan pendapat.

Warsono dan Hariyanto (2012:8) mengemukakan bahwa indikator pelaksanaan CBSA salah satunya dapat dilihat dari peran siswa yang dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Belajar secara individual maupun kelompok untuk mempelajari dan menerapkan konsep, prinsip, dan hokum keilmuan.
- 2) Membentuk kelompok untuk memecahkan masalah.
- 3) Berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
- 4) Berani bertanya, mengajukan pendapat, serta mengungkapkan kritik-kritik yang relevan.
- 5) Tidak sekedar melaksanakan pemikiram tingkat rendah tetapi juga melaksanakan pemikiran tinggi seperti menganalisis, membuat sintesis, evaluasi dan prediksi.

6) Menjalin hubungan social sebagai bentuk interaksi pembelajaran

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa setiap proses belajar, siswa selalu menampakkan keaktifannya dengan beraneka ragam bentuknya. Bisa dari kegiatan fisik yaitu yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang tidak mudah diamati. Akan tetapi keterlibatan aktif secara fisik tidak menjamin keaktifan belajar.

Dari beberapa indikator keaktifan diatas, peneliti mengkolaborasikan beberapa indikator yang dapat diamati serta dinilai yaitu :

- 1) Memperhatikan penjelasan guru.
- 2) Keaktifan dalam bertanya
- 3) Keaktifan dalam kerja kelompok.
- 4) Kemampuan siswa mengemukakan pendapat.
- 5) Kemauan siswa dalam mengerjakan soal.

2. Strategi Pembelajaran Kooperatif

a. Definisi Strategi

Strategi pembelajaran berperan sangat penting dalam proses belajar. Guru harus dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan agar para siswa dapat menerima secara baik materi yang sudah diajarkan. Salah satunya yaitu pembelajaran kooperatif yang konsepnya belajar secara kelompok. Hamnadi (2011:19) menuturkan bahwa “Strategi dapat diartikan sebagai suatu susunan, pendekatan, atau kaidah-kaidah untuk mencapai suatu tujuan dengan menggunakan tenaga, waktu, serta kemudahan secara optimal”. Belajar secara kelompok disini gunanya untuk membantu siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yang diberikan kemudian didiskusikan bersama teman satu kelompok. Selain pemecahan masalah, belajar secara kelompok juga berguna untuk membangun sosialisasi antar siswa. Menurut Rohani (2010:36), “Strategi adalah

suatu pola umum tindakan guru – peserta didik dalam manifestasi aktivitas pengajaran”.

b. Definisi Kooperatif

Cooperative learning merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Rusman, 2011:203).

Isjoni (2007:19) menyebutkan bahwa:

Cooperative learning sebagai pembelajaran kelompok kooperatif yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar yang siswa sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya. Dengan demikian, maka pembelajaran kooperatif mampu membelajarkan diri dan kehidupan siswa baik di kelas atau sekolah.

Rusman (2011:204) mengemukakan “*Cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang didalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang”. Belajar *cooperative* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

“Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara kelompok dengan cara saling menghargai”. (Isjoni, 2007:21). Hamdani (2011:30) menuturkan bahwa “Pembelajaran Kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan”.

Kesimpulan dari uraian diatas yakni pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran secara kelompok dalam lingkup kecil yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang sama yaitu pemecahan

masalah, selain itu akan terbangun kerjasama anggota antar tim yang dapat menimbulkan perubahan konstruktif.

c. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai karakteristik atau ciri sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran secara tim; karena tiap anggota harus saling membantu dan membuat tiap siswa belajar karena ada tujuan yang harus dicapai.
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif; mengenai tujuan yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya serta fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan, organisasi, dan kontrol.
- 3) Kemauan untuk bekerja sama; ditentukan oleh keberhasilan dalam suatu kelompok.
- 4) Keterampilan bekerja sama; dilakukan melalui aktivitas saat belajar secara kelompok dengan berkomunikasi dan berinteraksi.

d. Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif

Prinsip pembelajaran kooperatif ada empat yaitu:

- 1) Prinsip ketergantungan; agar tercipta kelompok kerja yang efektif tiap anggota kelompok perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya.
- 2) Tanggung jawab perseorangan; keberhasilan kelompok tergantung pada tiap anggotanya yang harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya.
- 3) Interaksi tatap muka; memberikan pengalaman yang berharga kepada masing-masing anggota yang mengisi kekurangan masing-masing.
- 4) Partisipasi dan komunikasi; melatih siswa agar mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi.

e. Prosedur pembelajaran kooperatif

Prosedur dalam Model Pembelajaran Kooperatif sebagai berikut:

- 1) Penjelasan materi; diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pembelajaran yang bertujuan memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai siswa.
 - 2) Belajar dalam kelompok; dengan maksud untuk saling mengajar, meningkat relasi dan interaksi untuk saling tukar menukar informasi dan pendapat.
 - 3) Penilaian; dilakukan baik secara individual maupun kelompok yang dapat memberikan informasi kemampuan siswa.
 - 4) Pengakuan tim; penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau berprestasi untuk selanjutnya diberikan penghargaan serta memotivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.
- f. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif
- 1) Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Adapun kelebihan yang dimiliki model pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Karli dan Yuliaratiningsih (2002:72), yaitu :

 - a) Dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis.
 - b) Dapat mengembangkan aktualisasi berbagai potensi diri yang telah dimiliki oleh siswa.
 - c) Dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap, nilai, dan keterampilan-keterampilan sosial untuk diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.
 - d) Siswa tidak hanya sebagai obyek belajar melainkan juga sebagai subyek belajar karena siswa dapat menjadi tutor sebaya bagi siswa lainnya.

- e) siswa dilatih untuk bekerjasama, karena bukan materi saja yang dipelajari tetapi juga tuntutan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal bagi kesuksesan kelompoknya.
 - f) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar memperoleh dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan secara langsung, sehingga apa yang dipelajarinya lebih bermakna bagi dirinya.
- 2) Selain kelebihan tentu saja ada kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran kooperatif ini adalah :
- a) Menjadi tempat mengobrol jika kelompok tidak mempunyai kedisiplinan dalam belajar, sehingga tujuannya menjadi sia-sia.
 - b) Terjadi debat sepele dalam kelompok yang dapat membuang waktu percuma.

3. *Teams Games Tournament (TGT)*.

a. Definisi *Teams Games Tournament (TGT)*.

Dalam penerapan pada pembelajaran kooperatif pentingnya model pembelajaran, salah satunya TGT (*Teams Games Tournament*). Merupakan model pembelajaran secara berkelompok untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan yang disampaikan oleh guru terdiri dari pertanyaan yang menyangkut materi pelajaran. Siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi team mereka masing-masing. "Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok". (Rusman, 2012:224).

Slavin (2008:106) menyatakan bahwa:

Dilakukan rangkuman dan dianalisis dari empat kajian mengenai TGT pada sekolah-sekolah yang menghaspaskan perbedaan. Dalam tiga dari empat sekolah tersebut, para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara

signifikan lebih banyak dari luar kelompok rasial mereka daripada para siswa yang ada dalam kelas kontrol. Sedangkan dalam satu kelas yang lainnya tidak ditemukan perbedaan. Sampel yang dilibatkan dalam kajian-kajian ini bervariasi dalam hal tingkat kelasnya (kelas tujuh sampai dua belas) dan dalam presentase siswa-siswa minoritas yaitu 10 % - 51%.

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil;
- b) *Games tournament*;
- c) Penghargaan kelompok.

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

b. Karakteristik *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Slavin, Model pembelajaran TGT memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Siswa Bekerja dalam Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalamkelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang berbeda karakteristiknya yang diharap dapat memotivasi siswa yang berkemampuan kurang sehingga menumbuhkan kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2) *Games Tournament*

Pada sesi ini siswa bersaing dengan kelompok lain. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan.

3) Penghargaan Kelompok

Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

c. Langkah-langkah *Teams Games Tournament* (TGT).

Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Shoimin (2014:203) menyatakan bahwa “karakteristik-karakteristik pada model pembelajarn *TGT* termuat dalam lima komponen utama”, yaitu:

1) Penyajian Kelas

Awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3) *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari

pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) *Tournament*

Tournament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya.

5) *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

d. Kelebihan dan kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT).

“Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*” Fathurrohman (2015:60) menjelaskan kelebihan dari model TGT, yaitu:

- 1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan.
- 2) Meningkatkan perasaan atau persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- 3) TGT meningkatkan harga diri social pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka
- 4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerjasama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.

- 6) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Fathurrohman (2015:60-61) menjelaskan “Kekurangan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament*”, yaitu:

1) Bagi Guru

Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang kelompok waktu yang dihabiskan untuk disukusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2) Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

4. Belajar Ekonomi

a. Definisi Belajar

Dimyanti dan Mudjiono (2006:10), “Belajar merupakan kegiatan yang kompleks yang hasilnya berupa kapabilitas sehingga setelah belajar orang memiliki ketrampilan, pengetahuan, sikap dan nilai”.

Slameto (2003:2) “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan Aunurrahman (2009:35) juga menuturkan bahwa “Belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu

dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”.

Hamdani (2011:33) mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari.

Dari keempat definisi menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menyangkut beberapa aspek guna melakukan perubahan yang dipengaruhi oleh stimulus serta pengalaman. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam setiap individu dimana perubahan tersebut berpengaruh pada ketrampilan, kemampuan dan sikap. Faktor dari dalam maupun luar juga berpengaruh terhadap kemauan individu tersebut untuk belajar.

b. Faktor *Intern* dan *Ekstern* belajar.

Adapun faktor *intern* yang berpengaruh pada proses belajar mengajar adalah :

1) Faktor Jasmaniah

a) Faktor kesehatan

Proses belajar seseorang dipengaruhi oleh kesehatan, jika kesehatan seseorang terganggu maka akan menghambat proses belajar.

b) Cacat tubuh

Keadaan cacat tubuh mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya akan terganggu.

2) Faktor Psikologis

a) Inteligensi

Merupakan kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbul kebosanan.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

d) Bakat

Merupakan kemampuan untuk belajar yang akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

e) Motif

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa ada yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar.

f) Kematangan

Fase dalam pertumbuhan seseorang dimana anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus.

3) Faktor kelelahan

kelelahan menjadi salah satu factor juga dalam belajar yaitu dilihat dari lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh.

Adapula faktor *ekstern* yang berpengaruh pada proses belajar dengan kata lain aktivitas belajar dapat meningkat, yaitu :

1) Faktor keluarga

a) Cara orang tua mendidik

Cara mendidik orang tua juga berpengaruh terhadap belajar anaknya. Bimbingan dan penyuluhan memegang peranan yang penting bagi anak yang mengalami kesukaran.

Keterlibatan orang tua akan sangat mempengaruhi keberhasilan bimbingan tersebut.

b) Relasi antaranggota keluarga

Faktor ini ada hubungannya dengan cara orang tua mendidik. Relasi semacam itu berpengaruh terhadap perkembangan atau psikologis anak.

c) Suasana rumah

Belajar anak dipengaruhi oleh suasana rumah yang tenang dan tenteram sehingga anak dapat berkonsentrasi saat belajar.

d) Keadaan ekonomi keluarga

Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya juga membutuhkan fasilitas belajar, jika keadaan ekonomi keluarga dirasa kekurangan maka fasilitas tersebut tidak dapat terpenuhi dengan baik.

e) Pengertian orang tua

Anak belajar perlu adanya dorongan dan pengertian orang tua. Terkadang anak merasa lemah semangat, saat kondisi seperti ini peran orang tua sangat dibutuhkan untuk menjadikan anak lebih bersemangat.

f) Latar belakang kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

2) Faktor sekolah

a) Metode mengajar

Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswanya.

b) Kurikulum

Kegiatan ini adalah penyajian bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran

itu. Guru perlu mendalami siswa dengan baik, harus mempunyai perencanaan yang mendetail, agar dapat melayani siswa belajar secara individual.

c) Relasi guru dengan siswa

Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab menyebabkan proses belajar-mengajar kurang lancar, juga siswa merasa jauh dari guru sehingga siswa segan berpartisipasi secara aktif dalam belajar.

d) Relasi siswa dengan siswa

Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan batin akan diasingkan dari kelompok.

e) Disiplin sekolah

Siswa belajar lebih maju maka siswa harus disiplin baik dalam sekolah, rumah dan lingkungan.

f) Alat pelajaran

Mengusahkan alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah perlu agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula.

g) Waktu sekolah

Waktu sekolah ialah waktu terjadinya proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi belajar siswa. Waktu yang lama dan membosankan akan membuat siswa sukar berkonsentrasi dan berpikir pada kondisi otak yang lelah.

h) Standar pelajaran diatas ukuran

Guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing, yang penting tujuan yang telah dirumuskan tercapai.

c. Ekonomi

Ekonomi (dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Ekonomi>) berasal dari bahasa Yunani yaitu *Oikonomia* yang terdiri dari dua suku kata yaitu *oikos* yang berarti rumah tangga dan *nomos* yang berarti aturan, sehingga dapat diartikan aturan rumah tangga yang berlaku untuk memenuhi suatu kebutuhan hidup.

Fungsi mata pelajaran ekonomi adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat. Banyak sekali masalah ekonomi di masyarakat yang dapat dijadikan bahan kajian kelas, diantaranya adalah : (1) masalah-masalah ekonomi rumah tangga; (2) masalah-masalah ekonomi yang dihadapi negara-negara sedang berkembang; (3) bagaimana menerapkan pola hidup hemat dalam perilaku ekonomi; (4) bagaimana menerapkan perilaku produksi yang mengutamakan kepentingan masyarakat; (5) masalah pemerataan dan keadilan dalam semua kegiatan distribusi; (6) masalah kesempatan kerja dan kualitas kerja; (7) kesadaran masyarakat dalam membayar pajak; (8) ketimpangan neraca perdagangan; (9) masalah-masalah sekitar koperasi dan ekonomi kerakyatan; (10) kewirausahaan; dan sebagainya.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Chinta Kartika (2017) dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Siswa Kelas V SDN 5 Jatimulyo Kecamatan Jatiagung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Jatimulyo tahun ajaran

2016/2017 dapat ditunjukkan melalui peningkatan aktivitas pada siklus I mencapai 63% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 72% lalu pada siklus III meningkat lagi menjadi 80%. Pada ketuntasan hasil belajar di siklus I memiliki presentase 57%, pada siklus II meningkat menjadi 77% dan pada siklus III mencapai 90%.

2. Nenis Julichah, Marhadi Slamet Kristianto, Soetjipto (2012) dalam penelitian berjudul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Geografi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Assisted Individualization* (TAI) Pada Siswa Kelas XI IPS 5 SMA Negeri 7 Malang”. Penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada siswa kelas XI IPS 5 SMA Negeri 7 Malang. Dapat ditunjukkan melalui rata-rata keaktifan siswa pada siklus pertama sebesar 64,66% dan pada siklus kedua menjadi 80,21%.
3. Yulia Ayu Astuti (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali tahun ajaran 2012/2013 yang dapat dilihat dari siklus I meningkat menjadi 73,4 bila dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan tindakan yang hanya 59,9 dengan peningkatan rata-rata sebesar 13,5. Prosentase ketuntasan pada prasiklus sebesar 34,49% yang mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 68,07% dengan peningkatan sebesar 33,58%. Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata kelas menjadi 83,3 dengan prosentase ketuntasan sebesar 18,13%.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi

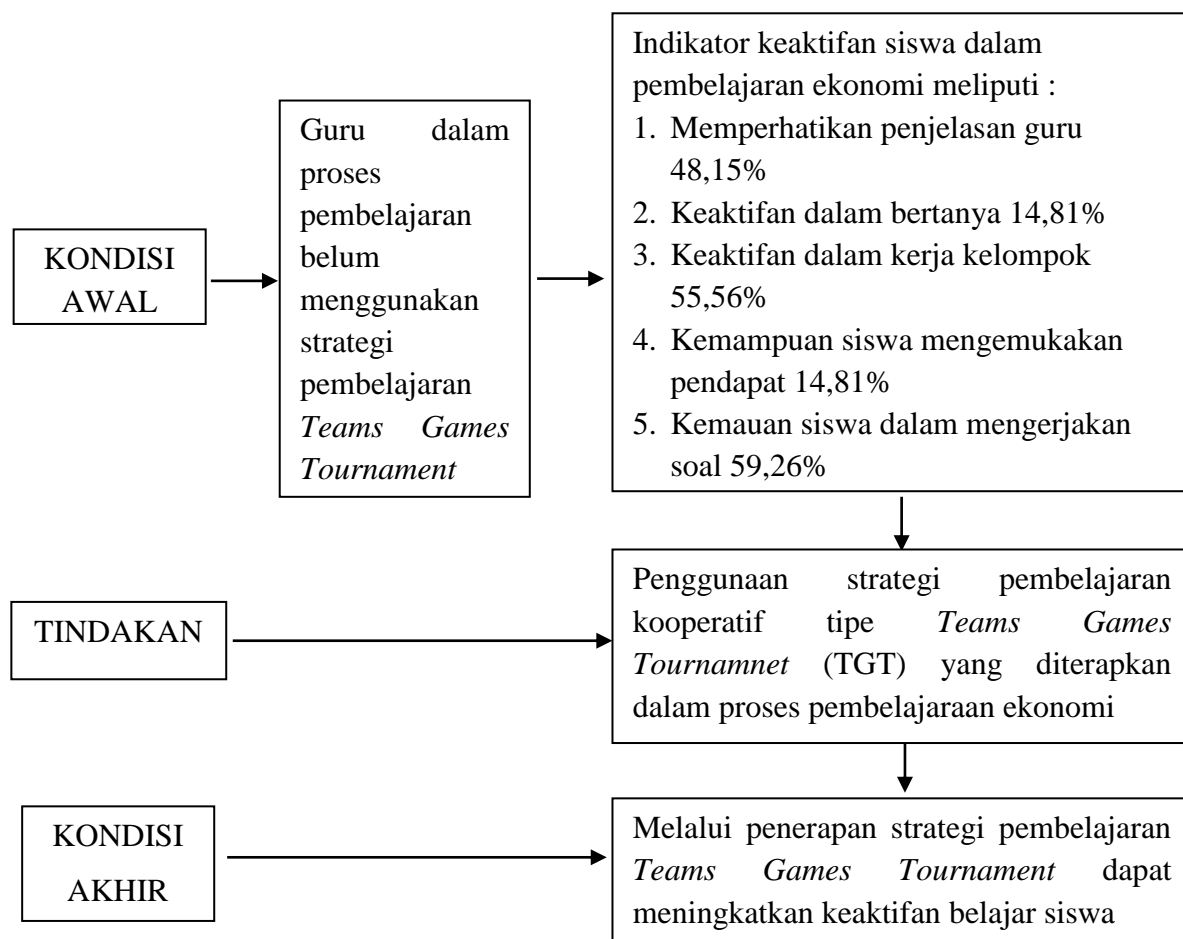
sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Bila dalam penelitian ada variabel moderator dan intervening, maka juga perlu dijelaskan mengapa variabel itu ikut dilibatkan dalam penelitian. Pertautan antar variabel tersebut, selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Oleh karena itu pada setiap penyusunan paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berpikir (Sugiyono, 2010:60).

Pada teori yang sudah disampaikan, dapat disusun suatu kerangka berpikir guna memperoleh jawaban sementara dari masalah yang timbul. Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peneliti menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam praktiknya, peneliti akan melakukan pelaksanaan berupa pengajaran dikelas secara terkontrol dengan pengelolaan kelas serta mengamati reaksi para siswa saat pembelajaran berlangsung.

Dalam suatu pembelajaran ekonomi pada kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Sragen mempunyai keaktifan yang masih rendah, hal ini dikarenakan guru masih monoton dalam proses pembelajaran dan kurang optimal dalam memanfaatkan strategi pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan keaktifan siswa. Penerapan strategi pembelajaran aktif dapat mengarahkan siswa untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran untuk kasus ini peneliti memilih tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam penelitian terdahulu yang sudah disampaikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun kerangka berpikir yang diilustrasikan sebagai berikut

Gambar2.1

Gambar Kerangka Berpikir Penelitian



D. Hipotesis Tindakan

Menurut Sugiyono (2015:96), “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian kajian dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih perlu diuji kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut diatas dapat dirumuskan hipotesis tindakan bahwa “Terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa melalui strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi bagi siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Sragen”.